ดั๊ก คาร์ลสตัน
พ่อมดขี้เบื่อ

นพดล เวชสวัสดิ์
นักแปลนิยายวิทยาศาสตร์ ลงประจำในวารสาร
รู้รอบตัวและชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์

"เพราะเหตุว่า "ผมไม่เคยสนใจอยากทำธุรกิจ"...จึงดั้นด้นพิชิตตะวันตกโดยหวังจะเป็นนักสะสมซอฟต์แวร์เกม"

ผลงานสร้างชื่อเสียง : โบรเดอร์บันด์ ซอฟต์แวร์
ปีเกิด : 2490
บ้านเกิด : ไอโอวา ซิตี้, ดูบูคี และบีเวอร์ แคม, รัฐไอโอวา
อาชีพบิดา : นักบวชนิกายเพรสบีเทเรียน และศาสตราจารย์ทางการศึกษาพระคัมภีร์ใหม่
เงินรายได้ก้อนแรก : รับจ้างตัดต้นไม้และตัดหญ้า
การศึกษา : จิตวิทยาสังคมบัณฑิต มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด และนิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต วิทยาลัยกฎหมายฮาร์เวิร์ด
เงินทุนก่อตั้ง : 12,000 เหรียญ สะสมจากรายได้การว่าความ
ทรัพย์สินส่วนตัวสุทธิ : หุ้น 27% ของโบรเดอร์บันด์ ซอฟต์แวร์
ภูมิลำเนา : ซอซาลิโต, แคลิฟอร์เนีย
สถานะสมรส : ไม่โสด
พาหนะ : โตโยต้า เซลิกา
โบรเดอร์บันด์ ซอฟต์แวร์ : บริษัทผู้ผลิตเกมแนวหน้าซึ่งสามารถขยายขอบเขตไปถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้ในครัวเรือน
ผลงานสร้างชื่อเสียง : Choplifter!, Lode Runner (ตู้เกม) Bank Street Writer, Bank Street Speller (เวิร์ด โปรเซสซิ่ง)
ปีก่อตั้ง : 2523
พนักงาน : 75 คน
สำนักงานใหญ่ : ซาน ราฟาเอล, แคลิฟอร์เนีย
ยอดขาย : 12 ล้าน (2526) และ 20 ล้านเหรียญ (ประมาณการปี 2527)
เจ้าของ : บริษัทเอกชน ผู้ก่อตั้งและพนักงานถือหุ้น 55% อีก 45% เป็นของนักลงทุน

“สมาชิกทุกคนในครอบครัวคาร์ลสตันเติบโตมาพร้อมกับความรู้สึกว่าไม่มีสิ่งใดในโลกที่จะขวางทางพวกเขาได้”

ในฤดูหนาวของปี 2522 ดั๊ก คาร์ลสตัน ดีอกเตอร์ทางกฎหมาย ทิ้งอนาคตการงานมั่นคง มุ่งหน้าพิชิตตะวันตก... เพื่อเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ คาร์ลสตันอพยพพร้อมกับสุนัขพันธุ์แมสติฟฟ์ชื่อ จัดจ์ (ผู้พิพากษา) ด้วยเกวียนโกโรโกโสแห่งยุคปี 2522 คือ รถยนต์เก่ารุ่นปี ค.ศ. 1968 คลานกระดุบกระดิบข้ามเทือกเขาร็อกกี้ พายุหิมะไล่กระหน่ำรถยนต์โบราณทันที่เมือง สเนก ริเวอร์ รัฐไวโอมิง หิมะตกเป็นสายคลุมกระจกหน้ารถ รถยนต์พ่นควันโขมงขึ้นจากพื้นรถจนมองไม่เห็นทางหลวง ทั้งคนและหมาพร้อมใจกันยื่นหน้าออกมาจากหน้าต่างรถคนละด้าน คนขับพยายามหยีตามองทาง ส่วนหมาแลบลิ้นรับเกล็ดหิมะ รถยนต์โบราณยังคลานต่อไปเรื่อย ๆ คาร์ลสตันไม่กล้าดับเครื่องแม้ในตอนเติมน้ำมัน ในที่สุดรถยนต์คันนี้ก็แล่นเอื่อย ๆ ลงมาตามเนินเขาจนถึงโอเรกอนตะวันตก ทิ้งพายุหิมะไว้เบื้องหลัง และมาหยุดอยู่หน้าตู้โทรศัพท์ท้องถิ่นที่ดั๊ก คาร์ลสตันพอจะหยอดเหรียญโทรฯไปหาแกรี่ ผู้เป็นน้องชาย หลังจากวันนั้นแล้ว รถยนต์โบราณก็สิ้นลม ไม่ยอมติดเครื่องขยับได้อีก

และจากวันนั้น ดั๊กและแกรี่ คาร์ลสตัน ก็จับมือกันทำธุรกิจโบรเดอร์บันด์ซอฟต์แวร์ซึ่งเป็นคำจากภาษาสวีเดนแปลว่า *พี่น้อง*

หรืออุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ในครัวเรือนนั่นเอง

ชีวิตปฐมวัย

15 ปีก่อนที่รถยนต์โบราณจะพาดั๊ก คาร์ลสตันมาพิชิตตะวันตก ดั๊กวิ่งรอกระหว่างศูนย์การศึกษาในมหานครและป่ารกในแถบตะวันออกเฉียงเหนือของสหรัฐฯ เมื่ออยู่โดดเดี่ยวจนแทบจะคลุ้มคลั่งแล้ว ก็หนีออกจากป่าคืนสู่นาคร เดินเบียดผู้คนอีกครั้ง

ดั๊ก คาร์ลสตันในยุคปัจจุบัน ค่อนข้างจะสงบเยือกเย็น ผ่านพ้นยุคแห่งการแสวงหา เป็นคนคนใหม่ แม้จะมีคนชี้ให้เห็นว่า เขาประสบความสำเร็จและมีผลงานที่น่าตื่นตาตื่นใจ เขาเพียงแต่ยักไหล่ปฏิเสธ ดั๊กยังนิยมสวมกางเกงยีนและสเวตเตอร์ ไว้ผมเหมือนในยุคที่ยังเรียนในมัธยมปลาย ต่อข้อถามที่ว่า เขาทราบหรือไม่ว่าธุรกิจซอฟต์แวร์จะทำให้เขาร่ำรวยมหาศาล เขาตอบแต่เพียงว่า *“ไม่เคยนึกถึง คิดอยู่แต่เพียงว่า ต่อแต่นี้ไปจะเป็นนักสะสมซอฟต์แวร์เกม มีเกมในมือมากที่สุดในโลก...พอที่จะแลกเปลี่ยนเกมกับเพื่อน ๆ”*

ครอบครัวคาร์ลสตัน หญิงสองชายสาม เกิดในครอบครัวของนักเทศน์เพรสบีเทเรียน ซึ่งต่อมาบิดากลายเป็นศาสตราจารย์ทางการศึกษาพระคัมภีร์ใหม่ ชีวิตในวัยเด็กของดั๊ก คาร์ลสตันมีแต่บาสเก็ตบอล ฟุตบอล และหนังสือห้องสมุด “ในครอบครัวของเรา ผมหักกระดูกคนสี่ครั้ง คราวแรกสุด ผมแขนหักเอง ต่อมาก็กระดูกไหปลาร้าของดอน แล้วก็กระดูกไหปลาร้าของแกรี่อีกสองหน พ่อจะยืมหนังสือห้องสมุดมาให้พวกเราวันละ 6 เล่ม ผมอ่านทุกเล่มทั้งนิยายและสารคดีในหมวดหนังสือเด็กและเยาวชน ...พวกเราเติบโตมาพร้อมกับความรู้สึกว่า ไม่มีอะไรในโลกที่จะขวางทางเราได้”

ดั๊กบรรยายสภาพครอบครัวในวัยเด็กว่า อยู่ในฐานะ *“จนอย่างน่านับถือ”* แม้ว่าจะได้ติดตามบิดาไปยังเยอรมนีในปีที่เจ็ดของการสอน (ศาสตราจารย์จะมีการพักร้อนทุกเจ็ดปี เพื่อท่องเที่ยวหรือศึกษาต่อ) ในขณะนั้นดั๊กอายุได้ 12 ขวบ ดั๊กเข้าเรียนในโรงเรียนวอลดอร์ฟซึ่งเป็นโรงเรียนที่เน้นหนักในการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ทางศิลปะ แต่เมื่อกลับมายังสหรัฐฯอีกครั้ง ดั๊กเกือบสอบไม่ผ่าน ม.2 เพราะไม่ได้เรียนไวยากรณ์และวิชาพื้นฐานที่สอนกันในชั้น ม.1 ทางโรงเรียนถือว่า ไม่มีพื้นฐานพอที่จะศึกษาต่อจนจบเข้ามหาวิทยาลัย จึงเชิญดั๊กออกไปหางานอาชีวะทำ ดั๊ก (สอบชิงทุน) เข้าเรียนต่อในโรงเรียนเอกชนในวิสคอนซิน และอีกสี่ปีต่อมาดั๊ก คาร์ลสตันเดินเข้าไปเรียนในมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดในฐานะนักเรียนทุนดีเด่นแห่งชาติ

ชีวิตในมหาวิทยาลัย

ดั๊ก คาร์ลสตันรู้จักคอมพิวเตอร์ครั้งแรกในฤดูร้อนของปี 2507 ในค่ายฤดูร้อนซึ่งจัดโดยมูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติ ปีการศึกษาถัดมา เขาเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยทำงานพิเศษเป็นคนทำความสะอาดห้องสุขา แต่ก็สรุปได้อย่างแน่ชัดว่า เขาต้องการเขียนโปรแกรมมากกว่าสูดกลิ่นห้องสุขา ดั๊กดื้อจนได้งานทำในศูนย์คอมพิวเตอร์

ดั๊กเลือกเรียนวิชาจิตวิทยาสังคมในปีที่สาม เขาเดินทางไปแอฟริกา เมื่อ

กลับมาสหรัฐฯในปี 2511 ซึ่งเป็นปีที่นักศึกษาทั่วสหรัฐฯเดินขบวนต่อต้านสงครามเวียดนาม ดั๊ก คาร์ลสตันยุ่งเกี่ยวทางการเมืองเพียงแค่ลงชื่อในบัญชีหางว่าวเรียกร้องให้ยุติสงคราม

ในยุคแห่งการแสวงหา ยาเสพติดและบุปผาชน ดั๊กไม่ยอมแตะต้องยาเสพติดหลอนประสาทแม้แต่ครั้งเดียว "อาจจะเป็นเพราะผมเป็นคนจริงจัง ...การเสพยาหนีความเป็นจริงแสวงหานิพพานทางลัดเป็นเรื่องที่น่าเบื่อที่สุด ยาเสพติดกดหัวผู้คนให้เฉื่อยชาซึมเซา"

ในขณะที่เรียนอยู่ในฮาร์เวิร์ด ดั๊กเริ่มวิ่งรอกระหว่างเมืองกับชนบท ดั๊กไปฝึกงานกับผู้รับเหมาในรัฐเมนในช่วงฤดูร้อน และเริ่มธุรกิจก่อสร้างของตนเองโดยว่าจ้างแกรี่, น้องชาย แคธี, น้องสาว และเพื่อน ๆ อีกหลายคน "สิ่งเดียวที่ผมคาดการณ์ผิดพลาดไปคือ ผมคิดว่าทุกคนเต็มอกเต็มใจที่จะทำงานกันสัปดาห์ละเจ็ดวัน แต่แล้ววันดีคืนดี พวกนั้นก็เดินเข้ามาหา บอกว่า วันนี้อากาศดีนะ ผมก็บอกเขาว่า พวกคุณได้หยุดพักในวันที่ฝนตกอยู่แล้วนี่ ...พวกเขาบอกว่ายังไงรู้ไหม? ...วันนี้อากาศดี เราจะไปเที่ยวกัน"

ชีวิตการงาน

หลังที่จบการศึกษาแล้ว ดั๊กตระเวนหางานทางวิชาการหลายแห่ง (นอกเหนือจากการรับเหมาก่อสร้าง) แต่ไม่ได้งานทางวิชาการที่ยั่งยืนนัก หลังจากการนั่งหง่าวเขียนตำราอยู่คนเดียวตลอดฤดูหนาวในรัฐเมน ดั๊กเงียบเหงาเปล่าเปลี่ยวจนต้องมาสมัครเรียนกฎหมายที่ฮาร์เวิร์ด "อยากจะออกมาพบผู้คนน่ะครับ" ดั๊กเรียนจนได้ดอกเตอร์ทางกฎหมาย แต่เมื่อสอบถามถึงความยากลำบากและประสบการณ์ในการเรียนกฎหมาย เขาตอบแต่เพียงว่า "ผมเล่นบาสเก็ตบอลเก่งขึ้นตั้งเยอะ"

ดั๊ก คาร์ลสตันสมัครเข้าทำงานในสำนักงานทนายความในชิคาโกหลังจากที่สอบผ่านเป็นเนติบัณฑิตแล้วอยู่ได้นานถึง 2 ปี แต่แล้วก็ทนเบื่อไม่ไหวจนต้องลาออก "...ห้าสิบปีที่จะต้องแข่งขันในสำนักงานทนายความที่มีคนกองกันอยู่เหยียบร้อยคน แถมยังต้องว่าความให้เวสติ้งเฮ้าส์รอดพ้นจากเงื้อมมือของเจเนอรัล *อะตอมมิก*"

เพื่อนร่วมงานซื้อเลื่อยโซ่ (แถมกล้วยให้อีกหวี) เป็นของขวัญวันลาคืนสู่ป่าของดั๊ก

ประกอบอาชีพอิสระ

ดั๊ก คาร์ลสตันเปิดสำนักงานในเมืองเล็ก ๆ รับเหมาก่อสร้างบ้านได้อีกหลายหลัง และซื้อคอมพิวเตอร์เรดิโอแช็ค ทีอาร์เอส- 80 โมเดล I ในปี 2521

นับเป็นครั้งแรกที่เขาหวนกลับมาแตะคอมพิวเตอร์อีกครั้ง หลังจากที่เจอกันครั้งท้ายสุดเมื่อ 10 ปีที่ผ่านมา

ดั๊กเขียนโปรแกรมเพื่อใช้ในงานกฎหมาย แต่แล้วเมื่อเล่นกับคอมพิวเตอร์ได้เก้าเดือน ก็ปิดสำนักกฎหมายเพื่อเขียนโปรแกรมเป็นอาชีพ ดั๊กเขียนโปรแกรมไว้กว่า 150 โปรแกรม ส่วนใหญ่เป็นโปรแกรมที่ใช้ในงานกฎหมาย...แต่ในเวลาว่าง เบื่อโปรแกรมวิชาการ ดั๊กก็เขียนโปรแกรมเกม

แท้จริงแล้ว จุดกำเนิดของเกม Galactic Empire เป็นโปรแกรมที่ต้องการจำลองชีวิตจริง การตัดสินใจเลือก เช่น จะเรียนมหาวิทยาลัยดีไหม? หรือจะแต่งงาน? ฯลฯ แต่แล้วไอเดียก็มุ่งหน้าไปหานิยายวิทยาศาสตร์... เอกภพหนึ่งประกอบด้วยดาวเคราะห์ 20 แห่ง บางแห่งก็ปราบปรามราบคาบแล้ว มีแหล่งทรัพยากร เช่น แผนที่และขบวนยานอวกาศ มีสรรพความรู้ในการซ่อมสร้าง จะต้องเลือกเวลาและสถานที่ในการเดินทางไปหาเป้าที่ต้องการ จะต้องเสียเวลาและพลังงานเดินทางไปยังที่นั้น ๆ ...วัตถุประสงค์คือ ครอบครองเอกภพให้จงได้

ขายโปรแกรมทางไปรษณีย์

ดั๊กส่งโปรแกรมเกม Galactic Empire ไปยังศูนย์จำหน่ายซอฟต์แวร์หลายแห่ง แต่คำตอบรับที่เร็วที่สุด ได้จากแอดเวนเจอร์ อินเตอร์เนชั่นแนลในรัฐฟลอริดา ดั๊กส่งโปรแกรมไปในวันพฤหัสบดี วันจันทร์สัปดาห์ถัดมา เขาได้รับโทรศัพท์ทางไกลจากอเล็กซิส อดัมส์ (ภรรยาของสก็อตต์ อดัมส์ ผู้ก่อตั้งบริษัท) "ไม่ใช่การตอบรับเฉย ๆ นะคะ ...เราจะส่งสินค้าในคืนนี้เลย เราขายเกมของคุณได้แล้ว 50 แผ่น" ดั๊กคิดในตอนนั้นว่า เขาคงเป็นหนึ่งในจำนวนนักเขียนเกมอิสระหลายร้อยคนที่ส่งผลงานไปยังศูนย์จำหน่ายเกมแห่งนี้ แต่แล้วก็มาทราบในภายหลังว่า เขาเป็นคนเขียนเกมคนแรกที่ส่งเกมไปขายยังศูนย์

ดั๊กเขียนเกมอีกหลายภาคในชุดนี้ (เรียกชื่อชุดว่า Galactic Saga) มีรายได้ประจำจากการจำหน่ายเกมราวหนึ่งพันเหรียญต่อเดือน ในระยะนั้น (ปี 2522) ยังไม่มีข้อจำกัดในการจัดจำหน่ายแต่เพียงผู้เดียว ดั๊กจึงส่งเกมไปขายยังศูนย์ต่าง ๆ ที่คิดว่าน่าจะสนใจผลิตภัณฑ์ของเขา ค่า

"จุดกำเนิดโปรแกรมเกมบางเกมก็คือ การจำลองชีวิตจริงโดยใช้นิยายวิทยาศาสตร์"

ตอบแทนตกประมาณ 20% ของราคาเกมที่ตั้งไว้ 14.95 เหรียญ

ในระยะต้น ดั๊กคิดว่า แต่ละศูนย์จะต้องมี *"บอกอ"* คอยตรวจแก้ไขโปรแกรมให้อีกที เกมในระยะเริ่มแรกของเขาเต็มไปด้วย "บั๊ก" หรือข้อผิดพลาดในโปรแกรมที่จะทำให้ได้ผลที่ไม่น่าพึงใจ มีบ่อยครั้งที่ดั๊กส่งเกมทางไปรษณีย์ถึงสามชุด แต่แล้ว เมื่อนึกขึ้นมาได้ว่ามีข้อผิดพลาดก็จะรีบเขียนชุดที่สี่ส่งตามไป พร้อมกับเขียนโน้ตกำกับว่า "ไม่ต้องสนใจสามชุดก่อนหน้านี้ ทิ้งไปได้เลย" ดั๊กเขียน Galactic Empire ถึง 23 ชุดก่อนที่จะได้เกมสมบูรณ์แบบ ดั๊กยกย่องสก็อตต์- อเล็กซิสอดัมส์ที่ไม่เคยปริปากบ่นแม้แต่ครั้งเดียว และรีบเก็บเวอร์ชันเก่าที่ผิดพลาดออกจากท้องตลาด เปลี่ยนเป็นเวอร์ชันใหม่ทันทีที่ดั๊กแจ้งให้ทราบ (ศูนย์จำหน่ายเกมอื่น ๆ ที่ไม่สนใจให้ความสำคัญในเรื่องนี้ ต่างก็พับฐานไปตาม ๆ กัน)

และนี่เอง เป็นจุดเริ่มต้นของการเดินทางพิชิตตะวันตก ข้ามเทือกเขาร็อกกี้ กลางฤดูหนาว มีหมาหนึ่งตัวข้างกาย และเงินทุนเพียง 12,000 เหรียญที่สะสมจากการว่าความ

จุดกำเนิดของอุตสาหกรรมในครัวเรือน

แกรี่ น้องชายอ่อนเยาว์กว่าดั๊กหกปี เป็นคนชอบสนุกมองโลกในแง่ดี แกรี่เข้าเรียนที่ฮาร์เวิร์ด วิชาเอกการศึกษากลุ่มสแกนดิเนเวีย แกรี่เลยเดินทางไปสวีเดนห้าครั้งในระยะแปดเก้าปี เขาออกเดินทางไปที่นั่นด้วยเงินติดตัวเพียงห้าเหรียญ และมั่นใจว่า พลโลกจะต้องเลี้ยงดูเขาให้อิ่มหมีพีมัน เวลาว่างทุกชั่วโมงที่ตื่นลืมตาขึ้นมา เขาก็เล่นบาสเก็ตบอล แกรี่ได้รับการว่าจ้างให้เป็นโค้ชทีมบาสเก็ตบอลหญิง ...ซึ่งได้เข้าชิงชนะเลิศถ้วยกีฬาแห่งชาติ

แกรี่กลับมาปักหลักอยู่ในโอเรกอนในปี 2522 พยายามเร่ขายแผงสะท้อนแสงติดจักรยานรูปสัตว์น่ารักทำด้วยเงินจากสแกนดิเนเวีย แต่ธุรกิจก็ไม่ราบรื่นนัก เพราะราคาแพงเกินไป ในตอนที่ดั๊กโผล่หน้าเข้าไปในร้านก็พบว่าน้องชายสุดที่รัก (ที่เคยหักกระดูกมากับมือ) ถังแตก (เหมือนเคย) และแทบจะอดตายอยู่แล้ว

ดั๊กมอบให้แกรี่เป็นผู้เร่ขายเกมตามศูนย์ต่าง ๆ เป้าหมายแรกสุดคือ ศูนย์เรดิโอ แช็ค เพราะดั๊กใช้คอมพิวเตอร์ทีอาร์เอส- 80 เขียนเกม แต่ผลปรากฏว่า เรดิโอ แช็คใช้เวลากว่าหกเดือนในการบอกปัดปฏิเสธ แถมด้วยจดหมายแบบฟอร์มแจ้งผล

ล้มก่อนลุก

ดั๊กและแกรี่ (รวมทั้งจัดจ์) ฝากชีวิตไว้กับเงินทุนก้อนสุดท้ายที่มีอยู่ กว่าจะขายได้แต่ละเกมก็เลือดตาแทบกระเด็น ดั๊กพยายามทุกวิถีทางที่จะขยายขอบเขตการขายเกม ลงทุนเช่ามุมแสดงผลงานในงานนิทรรศการคอมพิวเตอร์ในซานฟรานซิสโก โดยหวังว่าจะได้สัญญาสั่งซื้อเกม ในงานนี้ดั๊กพบคนญี่ปุ่นซึ่งนำเกมมาขายให้แอปเปิ้ล ดั๊กและชาวญี่ปุ่นโค้งให้กันครั้งแล้วครั้งเล่า แต่หลังจากงานนิทรรศการ ชาวญี่ปุ่นหายตัวกลับบ้านเกิด แกรี่พยายามติดต่อโดยเขียนจดหมายเป็นภาษาญี่ปุ่นส่งไปลงในหนังสือพิมพ์ญี่ปุ่น แต่ประกาศตามตัวก็ไม่ได้ผล

ยิ่งไปกว่านั้น ดั๊กตัดสินใจซื้อคอมพิวเตอร์แอปเปิ้ล เพราะมีโอกาสขายเกมให้ศูนย์แอปเปิ้ลที่มีอยู่ทุกหัวระแหง และยังทำกราฟิกสีได้ด้วย

เงินทุนที่มีอยู่ร่อยหรอ จนต้องพึ่งบัตรเครดิตวีซ่าและมาสเตอร์การ์ด เท่าที่ยังไม่เกินวงเงิน

อนาคตสดใส

แกรี่ตัดสินใจเดินทางไปขายเกมที่ซาน ฟรานซิสโก (เพื่อนสนิทส่งตั๋วรถเที่ยวเดียวมาให้) แกรี่ตระเวนตามศูนย์แอปเปิ้ล ...และขายเกมมูลค่า 3,000 เหรียญในเวลาสามวัน

เหตุที่ไม่คาดฝันคือ ชาวญี่ปุ่นที่เคยโค้งให้แก่กัน โผล่มาเคาะประตูบ้าน ถือเกมแอปเปิ้ลติดตัวมาด้วย ทั้งสองตกลงเป็นหุ้นส่วนกัน *โบรเดอร์บันด์ถือกำเนิดขึ้น โดยมีเกมญี่ปุ่น 3 เกม ดั๊กเขียนอีก 3 เกม และอีกเกมเป็นของตอน คาร์ลสตัน น้องชายคนเล็กสุดของครอบครัว*

ในปี 2523 ตู้เกมเฟื่องฟูสุดขีด แต่ดั๊กกลับมุ่งเจาะตลาดคอมพิวเตอร์เกม ในระยะต้น ดั๊กแทบจะไม่มีคู่แข่ง โบรเดอร์บันด์มียอดขายทั้งปีถึง 100,000 เหรียญ (55,000 เหรียญในเดือนธันวาคมเพียงเดือนเดียว) ในระยะก่อตั้ง ดั๊กและแกรี่ทำงานทุกอย่างเอง แกรี่ให้ความเห็นว่า *"นั่งก้อบปี้ดิสค์เสียเวลาชั่วนิรันดร์ ...แต่ก้อบปี้คาสเซ็ตต์ เสียเวลาชั่วนิรันดร์สิบหน"* ในที่สุด ดั๊กตัดสินใจจ้างคนงาน 3 คน

ย้ายเข้าไปในบ้านหลังใหม่ในเมืองยูจีน ...มีโรงรถใหญ่เป็นพิเศษ

ในฤดูใบไม้ร่วงของปีนั้น ดั๊กโทรศัพท์ติดต่อรอเบิร์ต เล็ฟฟ์ ซึ่งเริ่มก่อตั้ง **ซอฟต์เซล** เล็ฟฟ์สั่งให้ส่งเกมตัวอย่างทันที 400 เกม และอีกสองเดือนต่อมายอดขายของโบรเดอร์บันด์เพิ่มเป็นห้าเท่า ...และก็ถึงคราวที่ต้องดิ้นรนอีกครั้ง เมื่อมีใบสั่งซื้อเกม Alien Rain (ของคนญี่ปุ่น) มาถึง 2,000 ชุด ดั๊กไม่มีเงินติด

กระเป๋าพอที่จะซื้อดิสค์เปล่ามาก๊อบปี้ขาย เคราะห์ดีที่ซอฟต์เซลทดรองจ่ายให้ก่อน 5,000 เหรียญ

ผู้จัดการคนใหม่/ สำนักงานใหม่

อีกฟากหนึ่งของประเทศ แคธี คาร์ลสตันฉลองตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายจัดซื้อของห้างสรรพสินค้าในนิวยอร์กซิตี้ แต่แล้วก็เบื่อเสียงปืนของโจรปล้นธนาคาร และตำรวจ จึงยกหูโทรศัพท์โทรฯคุยกับพี่ชาย แคธีได้งานใหม่คือเข้าร่วมงานกับโบรเดอร์บันด์ในเดือนมีนาคม 2524 ในตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายโฆษณาและการตลาด

เดือนสิงหาคม ดั๊ก คาร์ลสตันตัดสินใจย้ายสำนักงานมาตั้งที่ซาน ราฟาเอล, แคลิฟอร์เนีย ทางเหนือของซาน ฟรานซิสโก และอยู่ห่างจากหุบเขาซิลิกอนเพียง 50 ไมล์ สะดวกที่สุดในการติดต่อกับแหล่งวัตถุดิบ ...และติดต่อกับหุ้นส่วนชาวญี่ปุ่น

ในทันทีที่มาอยู่ในใจกลางวงการคอมพิวเตอร์ ดั๊กก็ต้องประหลาดใจเป็นอันมาก เมื่อมีคนมาเคาะประตูเสนอให้ยืมเงินเป็นล้าน ๆ เหรียญอย่างหน้าตาเฉย นับเป็นครั้งแรกที่เขาได้ทราบเรื่องธุรกิจการลงทุน ในระยะแรกดั๊กปฏิเสธเงินก้อนโต แต่แล้ว ยอดขายที่เพิ่มขึ้นมหาศาลทำให้สถานะทางการเงินของโบรเดอร์บันด์เฉียดฉิวเส้นแดง ดั๊กตกลงรับเงินทุน 1 ล้านเหรียญจากบริษัท เบอรร์, อีแกน และดีลีจ โดยยอมขายหุ้นให้ 25%

เบื้องหลังความสำเร็จ

กลางปี 2527 เป็นปีทองของวงการคอมพิวเตอร์ ผลกำไรมหาศาลไม่ใช่เรื่องน่าประหลาดใจในวงการนี้ แต่โบรเดอร์บันด์สามารถขายเกมได้ เดือนละไม่ต่ำกว่าล้านเหรียญ และนับตั้งแต่ปี 2523 เป็นต้นมาผลกำไรของโบรเดอร์บันด์เพิ่มขึ้นปีละ 1,200%

ดั๊กเชื่อมั่นว่า หัวใจสำคัญที่ทำให้ประสบความสำเร็จได้ขนาดนี้คือ คุณภาพของสินค้า ดั๊กเป็นคนพิถีพิถันตรวจตราแต่ละเกมอย่างรอบคอบ ยอมแม้แต่จะให้เกมออกช้ากว่าคนอื่นถึงครึ่งปี "ทุกคนต่างตระหนักดีว่า 5% ของรหัส (โปรแกรม) ที่เรายอมเสียเวลาด้วย เป็นตัวแทนของคุณภาพของยอดขายเกม 50- 60% ที่เราขายได้"

หากจะยกเรื่องคุณภาพของสินค้า หุ้นส่วนชาวญี่ปุ่นกลับละเอียดรอบคอบยิ่งกว่าดั๊ก เหตุผลข้อนี้เองที่เห็นได้ชัดว่าร่วมงานกันได้เป็นอย่างดี เกม A.E. (การตัดต่อยีนทางพันธุวิศวกรรมเกิดความผิดพลาด เชื้อโรคร้ายระบาดอาละวาดทั่วเอกภพ) ชาวญี่ปุ่นเกือบจะโยนทิ้งถังขยะแล้ว แต่ดั๊กคิดว่าขายได้ ผลก็คือ เกมนี้เป็นเกมยอดนิยมเกมหนึ่ง **ผลงานเด่นที่สุดของโบรเดอร์บันด์ซึ่งได้ทั้งรางวัลได้ทั้งเงิน คือ Choplifter!** ขายได้ถึง 200,000 เกม เกมยอดนิยมอื่น ๆ ที่ติดอันดับคือ Alien Rain, David's Midnight Magic, Serpentine, Lode Runner และ Arcade Machine (เกมท้ายสุดนี้ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเขียนโปรแกรมได้เอง บางครั้งจึงมีเกม Machine ที่ปรับปรุงใหม่ออกมาขายแข่ง)

เทคนิคการผลิตเกม

ดั๊กไม่มีเวลามานั่งเขียนเกมอีกต่อไปแล้ว ดั๊กให้ความเห็นว่า *ความสมุกในการบริหารโบรเดอร์บันด์ คือ การได้เห็นเกมใหม่ ๆ คลอดออกมา* การเขียนเกมในยุคปัจจุบันนี้ ไม่ใช่ผลงานเดี่ยวอีกต่อไป แกรี่เป็นผู้จัดการฝ่ายผลิตซึ่งแบ่งออกเป็นหน่วยเขียนเรื่อง การเคลื่อนไหว และการตรวจแก้ "เริ่มต้นกันที่นักเขียนโปรแกรมเดินเข้ามาบอกว่า มีรูทีนที่ค่อนข้างจะเข้าท่า ให้ผลเหมือนกับการลื่นไปบนผิวน้ำแข็ง...พวกคุณจะเอาไปทำอะไรได้บ้าง? ...ทุกคนจะกระโดดเข้ามารวมหัวกันคิด นักเขียนจะเขียนเรื่องราวลำดับเหตุการณ์ นักออกแบบการเคลื่อนไหวจะเขียนหน้าตา ลักษณะของแต่ละตัว ส่วนบอกอจะติชม เสนอแนะการปรับปรุงเนื้อหาของเรื่อง และลักษณะของตัวละคร"

พ่อมดขี้เบื่อ

หากดั๊กจะเกิดสงสัยความสามารถของตนเองในการประมูลติดต่องาน ก็คงต้องเลิกสงสัยได้เด็ดขาด เมื่อสามารถเอาชนะแอปเปิ้ล และอะตาริได้ในปี 2525 ในการประมูลซื้อสิทธิ Bank Street Writer ซึ่งเป็นเวิร์ดโปรเซสเซอร์จากกลุ่มนักเขียนโปรแกรมจากบอสตัน โปรแกรมราคา 70 เหรียญ ได้รับการวิจารณ์และประเมินผลในวารสาร**ไทม์** และเป็นโปรแกรมขายดีอันดับสองนานถึง 6 เดือนในปี 1983 ...มียอดขายเฉลี่ยเดือนละ 10,000 ก๊อบปี้

เดือนสิงหาคม 2527 เมื่ออายุได้ 37 ปี ดั๊ก คาร์ลสตันเบื่อชีวิตโสด ตัดสินใจแต่งงานกับแมรี่ โครว์ลี่ย์ ผู้ประกอบการอิสระ เจ้าของกิจการ Ocean Voyages ซึ่งให้เช่าเรือยอชต์เหมาลำไปยังทุกมุมโลก

โครงการฮันนีมูนของดั๊กคือ แล่นเรือเลียบชายฝั่งจีน จากฮ่องกงขึ้นไปถึงเซี่ยงไฮ้ จากนั้นไปยังเกาหลี...และไปเยือนญี่ปุ่น...และโค้งให้หุ้นส่วนชาวญี่ปุ่น

นาน ๆ ทีจะมีคนขี้เบื่อระดับโลกอย่างนี้สักที